



Título propio reconocido por:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA  
BARCELONATECH

## **POSGRADO EN DIRECCIÓN DE PROYECTOS**

# **GUÍA DOCENTE DE VISIÓN ÁGIL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS**

**[2023-24]**

## DATOS GENERALES

<b>Nombre del módulo:</b>	VISIÓN ÁGIL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS
<b>Curso:</b>	2023-24   Segundo cuatrimestre
<b>Titulación:</b>	Posgrado en Dirección y Gestión de Proyectos
<b>Número de créditos (ECTS):</b>	4
<b>Fecha de la última revisión:</b>	Septiembre de 2023
<b>Profesor Responsable:</b>	Òscar Santos Martínez Raúl Sánchez Adell

## 1. DESCRIPCIÓN GENERAL

---

Se entiende como desarrollo ágil a un nuevo paradigma basado en procesos que intentan evitar los inconvenientes de las metodologías tradicionales, enfocándose a la gente y a los resultados.

Esta asignatura explica los conceptos del mundo ágil, centrándose en la metodología SCRUM, que es la más divulgada en estos momentos.

## 2. OBJETIVOS

---

- Comprender los conceptos fundamentales de las metodologías ágiles.
- Conocer las ceremonias SCRUM.
- Familiarizarse con los conceptos de *backlog* de producto y de *road map*.
- Adquirir los conocimientos que permitan definir un nuevo producto de forma ágil.
- Adquirir los conocimientos que permitan al estudiante recopilar, definir, valorar y priorizar las historias de usuario con criterios de valor.
- Entender cómo dividir el proyecto en *sprints*.
- Obtener una visión panorámica de cómo realizar un seguimiento del producto a través de propuestas ágiles.
- Valorar las recopilaciones de lecciones aprendidas a través de retrospectivas.

### 3. CONTENIDOS

---

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS ÁGILES

---

TEMA 2. VISIÓN GENERAL DE SCRUM

---

TEMA 3. DINÁMICA DEL EQUIPO SCRUM

---

TEMA 4. DEFINIENDO EL PRODUCTO

---

TEMA 5. ESTIMACIÓN Y PRIORIZACIÓN

---

TEMA 6. PLANIFICAR *RELEASES*

---

TEMA 7. REALIZAR LAS ITERACIONES (SPRINTS)

---

TEMA 8. SEGUIMIENTO Y COMUNICACIÓN

---

TEMA 9. CIERRES SCRUM

---

## TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS ÁGILES

### Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el tema y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Analizar el contexto y motivación de la aparición de las metodologías ágiles.
- Reconocer los valores y los principios ágiles.

### Contenido

1. Introducción a las metodologías ágiles.
2. Nuevos tipos de proyecto, nuevos retos.
3. Manifiesto Agile. Principios asociados. Declaración de interdependencia.
4. Métodos ágiles. Aproximación ágil vs. tradicional.
5. Ciclo de vida ágil. Iteración.
6. Productividad y costes.
7. Leyendas ágiles.

## TEMA 2. VISIÓN GENERAL DE SCRUM

## Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el tema y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Identificar los principales elementos de SCRUM: Roles, ceremonias y documentos clave.
- Identificar los beneficios que puede aportar SCRUM sobre otros enfoques de gestión de proyectos.

## Contenido

1. ¿En qué consiste? Principios.
2. Participantes.
3. La planificación SCRUM.
4. Descomposición del alcance.
5. Predictibilidad SCRUM.
6. Otros métodos relacionados.

## TEMA 3. DINÁMICA DEL EQUIPO SCRUM

### Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el tema y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Analizar el reparto de responsabilidades de cada rol definido en SCRUM.
- Identificar los roles necesarios y los roles opcionales de los proyectos.
- Relacionar las responsabilidades de cada rol en el proyecto.

### Contenido

1. Roles básicos: Product Owner, ScrumMaster, Team (Developer, tester...).
2. Otros roles: *coach*, patrocinador, dirección...

## TEMA 4. DEFINIENDO EL PRODUCTO

### Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el tema y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Utilizar técnicas de definición de producto alternativas, enfocadas a obtener una mejor comprensión de las necesidades de los usuarios.
- Enfocar el diseño y construcción del producto de forma progresiva.
- Estructurar el alcance del proyecto de forma transparente y comprensible para todos los interesados del proyecto.

## Contenido

1. Definir la visión. Técnicas.
2. Crear personas.
3. Temas de producto. Funcionalidad e historias.
4. *Roadmap* del producto.
5. Granularidad en las historias de usuario. Características. INVEST.
6. Mapas de historias.
7. Épicas e historias compuestas.
8. Backlog del producto...

## TEMA 5. ESTIMACIÓN Y PRIORIZACIÓN

### Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el tema y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Utilizar técnicas ágiles para la priorización de los requisitos del proyecto.
- Utilizar técnicas ágiles para el dimensionamiento del proyecto.
- Enfocar el uso de estas técnicas para gestionar el compromiso del equipo.

### Contenido

1. Cómo priorizar: métodos.
2. Secuencias y dependencias.
3. Dimensionamiento de las historias.
4. Planning poker®.

## TEMA 6. PLANIFICAR RELEASES

### Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el tema y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Estructurar los requisitos en un plan de trabajo.
- Utilizar métricas para adaptar progresivamente la velocidad de avance del proyecto a la capacidad de ejecución del equipo.

### Contenido

1. Definición de "Done".
2. Velocidad del equipo. Métricas.
3. *Release planning*.

4. Longitud de las iteraciones.
5. Criterios y test de aceptación.
6. Sprint 0.
7. Trazabilidad.

## TEMA 7. REALIZAR LAS ITERACIONES (*SPRINTS*)

### Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el tema y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Identificar y aplicar las dinámicas de trabajo de cada *sprint*.

### Contenido

1. Planificar la iteración.
2. Capacidad del equipo. Mapa de capacidad.
3. Descomposición.
4. Asignación de tareas.
5. Día a día del *sprint*. Reunión diaria.
6. La comunicación dentro del *sprint*. *Task board*.
7. Cierre de la iteración. Métricas y demos.

## TEMA 8. SEGUIMIENTO Y COMUNICACIÓN

### Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el tema y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Reconocer los principios de la comunicación ágil.
- Utilizar herramientas que soporten la comunicación con los interesados.

### Contenido

1. Herramientas para equipos distribuidos.
2. Burn-down Charts...

## TEMA 9. CIERRES SCRUM

### Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el tema y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Analizar el ciclo final de la mejora continua.

- Dirigir y facilitar sesiones de análisis de resultados y planes de mejora.

## Contenido

1. Las “retrospectivas” como herramienta de mejora.
2. Herramientas para anotar las lecciones aprendidas.

## 4. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

---

El proceso de aprendizaje experiencial en Euncet Business School combina un conjunto de metodologías que permiten al participante alcanzar de una forma práctica e innovadora las competencias propias del perfil profesional de salida establecido en un programa executive.

### **CLASES PARTICIPATIVAS**

Las sesiones lectivas se llevan a cabo mediante la interacción permanente entre el estudiantado y el profesorado que las imparte con la finalidad de contrastar los conceptos tratados mediante análisis y debate abierto con el apoyo de casos prácticos reales y simulaciones orientadas a la toma de decisiones.

### **CASOS PRÁCTICOS**

Resolución de supuestos de problemáticas empresariales para experimentar la aplicación práctica de los contenidos teóricos de las diferentes asignaturas.

### **APRENDIZAJE POR PROYECTOS**

Realización de trabajos en grupo para desarrollar y presentar tareas y proyectos, resolviendo situaciones o retos.

## 5. EVALUACIÓN

---

Los programas Executive Education están basados en un modelo de evaluación por competencias, en el cual se valora el progreso del estudiante en la consecución de los objetivos planteados en el programa de estudios. Se basa en la reflexión y el análisis de casos prácticos de la vida real, simulaciones y Business Case que contribuyen a la toma de decisiones empresariales.

La calificación final de la materia se calculará haciendo la media aritmética de las notas obtenidas en los diferentes casos prácticos, ejercicios y/o presentación de trabajos prácticos o proyectos realizados de forma individual o grupal.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

---

### 6.1. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Cohn, Mike. *Agile estimating and planning*. Upper Saddle River: Prentice Hall, 2005. ISBN 9780131479418.
- Highsmith, Jim. *Agile project management: creating innovative products*. Upper Saddle River: Addison-Wesley, 2010. ISBN 9780321658395.

### 6.2. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Cohn, Mike; Lister, Timothy. *Succeeding with agile: software development using Scrum*. Upper Saddle River: Addison-Wesley, 2009. ISBN 9780321579362.
- Derby, Esther; Larsen, Diana. *Agile retrospectives: making good teams great*. Raleigh: Pragmatic Bookshelf, 2006. ISBN 0977616649.

### 6.3. WEBGRAFÍA

- *ScrumAlliance* [en línea]. Disponible en: <<https://www.scrumalliance.org/>>.
- *AgileAlliance* [en línea]. Disponible en: <[www.agilealliance.org/](http://www.agilealliance.org/)>.